

Schafkopf



Was ihr braucht

Vier Spieler | 32 Spielkarten Bayerisch Blatt (Farben: Eichel, Gras, Herz, Schellen)

Die Karten

Rangfolge Trumpf:

1. Ober
2. Unter
3. Ass (Sau)
4. Zehn
5. König
6. 9er
7. 8er
8. 7er

Rangfolge Farben:

1. Eichel
2. Gras
3. Herz
4. Schellen

Zählwerte:

- | | |
|----------|-----------|
| 1. Ass | 11 Punkte |
| 2. Zehn | 10 Punkte |
| 3. König | 4 Punkte |
| 4. Ober | 3 Punkte |
| 5. Unter | 2 Punkte |
| 6. 9er | 0 Punkte |
| 7. 8er | 0 Punkte |
| 8. 7er | 0 Punkte |

Ziel

Ziel ist es, als „Spieler“ 61 Punkte bzw. als „Nichtspieler“ 60 Punkte zu ergattern.

Vor dem Spiel

Zuerst werden die Karten gemischt. Der rechts vom Geber sitzende Spieler hebt den Kartenstapel ab. Nun werden die Karten in 4er Blöcken an alle vier Mitspieler im Uhrzeigersinn verteilt. Jeder Spieler erhält also insgesamt acht Karten.

Spielarten

1. Farbsolo: Ein Spieler spielt gegen drei andere. Trümpfe sind hier Alle Ober und Unter sowie die Karten mit der jeweiligen Solofarbe.
2. Wenz: Hier spielt ebenfalls ein Spieler gegen die drei anderen. Trümpfe sind hier nur die Unter.
3. Sauspiel: Bei diesem Spiel wird in 2er Teams gespielt. Ein Sauspiel ist dann möglich, wenn ein Spieler neben Trümpfen (in diesem Fall Ober, Unter und Herz) noch eine andere Farbe im Blatt hat, welche nicht dem Ass entspricht. Nun kann er den Spieler, der die passende Sau auf der Hand hat „rufen“. Diese beiden Spieler bilden nun ein Team gegen die beiden anderen. Wird die Farbe des gerufenen Asses angespielt, muss diese zugegeben werden. Bevor dies geschehen ist, ist es nicht erlaubt, offenzulegen, wer die gerufene Sau im Blatt hat.

Das Spiel:

Zuerst wird die Spielabsicht der einzelnen Spieler erklärt. Dieses Prozedere erfolgt im Uhrzeigersinn. Erklärt ein Spieler seine Spielabsicht können andere Spieler einverstanden sein oder ebenfalls ihre Spielabsicht bekunden. Das höherwertige Spiel wird dann gespielt (Sauspiel < Wenz < Farbsolo).

Im laufenden Spiel stechen die jeweiligen Trümpfe (s.v.). Wird eine bestimmte Farbkarte gespielt, müssen alle anderen Spieler diese Farbe, falls vorhanden zugeben. Beim Ausspielen eines Trumpfes verhält es sich gleich.

Der Stich gehört dem Spieler mit dem höchsten Trumpf und wird verdeckt abgelegt. Derjenige, der den Stich gemacht hat, darf als nächster ausspielen.

